

## GAMIFICAÇÃO BASEADA EM *FEEDBACK* IMEDIATO COM USO DO KAHOOT!: EFEITOS NO ENGAJAMENTO, DESEMPENHO E AUTORREGULAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR

Neudson Rosa Gonçalves<sup>1</sup>; Lucas Emmanuel Pereira de Lima<sup>2</sup>; Boaventura da Silva Leite Filho<sup>3</sup>; Sandra Regina Gomes Trindade<sup>4</sup>; Luís Otávio Toledo Perin<sup>5</sup>; Naiara Cristina de Souza Garajau<sup>6</sup>  
neudsonrosa@gmail.com<sup>1</sup>; lucasemmanuel92@hotmail.com<sup>2</sup>; boaventuraprof@yahoo.com.br<sup>3</sup>;  
sandra.reginapedag@gmail.com<sup>4</sup>; luisotavioperin@gmail.com<sup>5</sup>; naiaragarajau5@gmail.com<sup>6</sup>

**AT01:** Formação de professores.

**INTRODUÇÃO:** A incorporação de metodologias ativas no ensino superior tem ganhado destaque diante da necessidade de promover maior participação discente e aprendizagem significativa. Nesse cenário, a gamificação baseada em feedback imediato, com o uso de ferramentas digitais como o Kahoot!, surge como estratégia inovadora capaz de integrar elementos lúdicos ao processo educativo, favorecendo a motivação, o engajamento e o desenvolvimento de competências autorregulatórias. **OBJETIVO:** Analisar os efeitos da gamificação baseada em feedback imediato, por meio do Kahoot!, no engajamento, desempenho acadêmico e autorregulação da aprendizagem no ensino superior. **METODOLOGIA:** Trata-se de uma revisão narrativa da literatura, de abordagem qualitativa, realizada a partir da análise de estudos publicados em bases de dados científicas nacionais e internacionais. Foram incluídos artigos que abordassem o uso da gamificação e do Kahoot! no contexto do ensino superior, considerando publicações nos últimos anos. A seleção dos estudos ocorreu com base na relevância temática, sendo realizada leitura exploratória, seletiva e interpretativa dos conteúdos. **RESULTADOS:** A análise dos estudos evidenciou que o uso do Kahoot! promove aumento significativo do engajamento dos estudantes, favorecendo a participação ativa e a interação em sala de aula. Observou-se também melhora no desempenho acadêmico, especialmente em avaliações formativas, atribuída ao feedback imediato proporcionado pela ferramenta. Além disso, os achados indicam contribuição relevante para o desenvolvimento da autorregulação da aprendizagem, uma vez que os estudantes passam a identificar suas dificuldades e monitorar seu progresso de forma mais eficaz. Esses resultados estão em consonância com a literatura que aponta a gamificação como estratégia facilitadora da aprendizagem ativa. **CONCLUSÕES:** Conclui-se que a gamificação baseada em feedback imediato, com o uso do Kahoot!, apresenta efeitos positivos no engajamento, desempenho e autorregulação da aprendizagem no ensino superior. Ressalta-se a importância de novas investigações que aprofundem a temática em diferentes áreas do conhecimento e contextos educacionais.

**Palavras-chave:** Autorregulação; Desempenho acadêmico; Gamificação.